KÓDMESTER

TIPPEK & TRÜKKÖK, CSALÁSOK

2001.
VI. ÉVF. 6. SZÁM
375 FT
ELŐFIZETVE:
300 FT

NINTENDO 64 • GAME BOY • PLAYSTATION • PS2 • DREAMCAST • IBM PC

PSX, PS2
TONY HAWK'S 3
CSALÁSOK

PS2
GTA 3
CSALÁSOK

PS2
HALF-LIFE
CSALÁSOK



PSX, PC
DRACULA 2
JÁTÉKLEÍRÁS

01006
9 771217 714004

MEGRENDELHETŐ (375 FT/DB+POSTAKÖLTSÉG)

A KÖVETKEZŐ CÍMEN VAGY TELEFONON:
KÓDMESTER SZERKESZTŐSÉG, 6701 SZEGED, PF. 1232
radiant@mail.tiszanet.hu
Tel.: (20) 973-5633



Kódmester füzetek 26.

Radiant

2001

BETŰRENDES TARTALOMJEGYZÉK

ELŐSZÓ

Ismét megjelentünk. Elsősorban köszönjük azt a rengeteg levelet, amelyben töméntelen mennyiségű tippet & trükköt, csalást küldtetek. A jövőben is a ti leveleitek alapján szeretnénk a KÓDMESTER újságot összeállítani. Minden megjelentetett egy vagy akár több tipp & trükk, csalás egy ingyen KÓDMESTER-t ér! Kérünk benneteket, hogy olvashatóan írjátok le a megjelenésre küldött anyagokat, és persze a címeteket is.

Leveleiteket a következő címre várjuk:

KÓDMESTER Szerkesztősége
6701 Szeged, Pf.: 1232

Segítségképp (hátha valaki nem ismeri) leírjuk a játékgépek megnevezésének rövidítéseit: *PC*–Személyi számítógép; *N64*–Nintendo 64; *PSX*–Sony PSX; *GBA*–Game Boy Advance; *MD*–Mega Drive; *SNES*–Super Nintendo; *GB*–Game Boy; *DC*–Dreamcast; PS2–Sony PlayStation 2.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

PSX

Wolverine előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: LE, LE. Sikeres bevitel esetén a felirat megremeg. Hatására az aktuális pályán megkaptok minden GAP –ot, és a „Session" képernyőn megjelenik egy új menüpont, amely a „Secret Skaters" névre hallgat. Itt tudjátok kiválasztani Wolverint.

Extra pontok: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ■, ●, JOBB, ■, ●, JOBB, ■, ●, JOBB. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Statistics" felirat. Hatására minden pályán megkapjátok a legmagasabb pontszámot, és az aranymedált.

Drótváz mód: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: LE, ●. Sikeres bevitel esetén a felirat megremeg.

Szuper „Revert" mód: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: FEL, JOBB. Sikeres bevitel esetén a felirat megremeg. Ebben a módban a karakteretek szuper forgást tud bemutatni.

Kövér versenyző: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: X x4, BAL, X x4, BAL, X x4, BAL. Sikeres bevitel esetén a felirat megremeg. A kombináció többszöri ismétlésével a deszkavirtuózt egyre kövérebbé tudjátok változtatni.

Sovány Versenyző: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: X x4, ■, X x4, ■, X x4, ■. Sikeres bevitel esetén a felirat megremeg. A kombináció többszöri ismétlésével a deszkavirtuózt egyre soványabbá tudjátok változtatni.

Véres mód: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: BAL, LE. Sikeres bevitel esetén a felirat megremeg. Hatására a versenyző sérülés esetén elhullat pár csepp vért.

Disco mód: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: BAL, JOBB. Sikeres bevitel esetén a szöveg megremeg. Minden színes fényárban úszik.

Tükör pálya: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: JOBB, ▲. Sikeres bevitel esetén a szöveg megremeg. Hatására megtükröződik a pálya.

Megmutatja a játék adatait: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: FEL, FEL. Sikeres bevitel esetén a szöveg megremeg.

Alacsony gravitáció: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: FEL, LE. Sikeres bevitel esetén a szöveg megremeg.

Repülő mód: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: FEL, BAL. Sikeres bevitel esetén a felirat megremeg. Hatására legyőzitek a gravitációt. Alkalmazzátok a következőket:

Felemelkedés: Az X folyamatosan nyomva tartva.

Lebegés: A ▲ folyamatosan nyomva tartva miközben a levegőben vagytok.

Sodródás balra: L1

Sodródás jobbra: R1

A „Special Meter" mindig maximumon van: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: JOBB, BAL. Sikeres bevitel esetén a felirat megremeg.

Nagy fej mód: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be:

JOBB, LE. Sikeres bevitel esetén a felirat megremeg.

Kölyök mód: Játék közben pauzáljatok, majd az L1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: JOBB, JOBB. Sikeres bevitel esetén a felirat megremeg.

Csongrádi Péter, Komárom

X-MEN – MUTANT ACADEMY 2

PSX

A „Cheat" mód aktiválása: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: SELECT, LE, R2, L1, R1, L2. Egy bekiabálás jelzi a sikeres bevitelt. Hatására megnyílik minden a játékban.

Psylocke előhívása: Teljesítsétek az „Arcade" módot Wolverine-el.

Juggernaut előhívása: Teljesítsétek az „Arcade" módot minden karakterrel, beleértve Psylocke-ot is.

Professor X, avagy Xavier előhívása: Teljesítsétek az „Arcade" módot Juggernaut-tal, majd álljatok rá Magnetorra, és nyomjátok le az L1 gombot.

Spider-Man előhívása: Teljesítsétek az „Arcade" módot komplettre, majd álljatok rá Cyclopsra, és nyomjátok le az L1 gombot.

Szögi Tibor, Szolnok

ALIENS VS. PREDATOR 2

PC

Játék közben nyomjatok [Enter] –t, majd a lenyíló „Message" ablakba írjátok be a kívánt csalást. Végezetül nyugtázzátok az [Enter] újbóli lenyomásával. A <cheat> és a kódszó között hagyjatok ki egy szóközt.

<CHEAT> MPCANTHURTME: Sérthetetlenség

<CHEAT> MPSCHUCKIT: Minden fegyver munícióval

<CHEAT> MPSMITHY: Max. pajzs

<CHEAT> MPKOHLER: Max. muníció

<CHEAT> MPSTOCKPILE: Max. muníció

<CHEAT> MPBUNKER: Végtelen muníció

<CHEAT> MPBEAMME: Visszatesz a pálya elejére

<CHEAT> MPSIXTHSENSE: Falon átjárás

<CHEAT> MPICU: Külső nézet

<CHEAT> MPFOV: A kép alapbeállításának megváltoztatása

<CHEAT> MPVERTEXTINT: A színek alapbeállításának megváltoztatása

<CHEAT> MPLIGHTADD: A fény alapbeállításának megváltoztatása

<CHEAT> MPBREACH: Az aktuális fegyver alapbeállításának megváltoztatása

<CHEAT> MPWMPOS: Az aktuális fegyver alapbeállításának megváltoztatása

<CHEAT> MPWPOS: Az aktuális fegyver alapbeállításának megváltoztatása

Gyuris Lajos, Budapest

SPEC OPS – COVERT ASSAULT

PSX

Sérthetetlenség: A játékos nevének írjátok be a BANGBANG kódszót. Ezután játék közben pauzáljatok, majd az „Invulnerable" opciót állítsátok „On" állásba. Így teljes sérthetetlenségben deríthetitek fel az ellenséget.

Pályaválasztás: A játékos nevének írjátok be a BANGBANG kódszót. Ezután a „Select Mission" képernyőn bármelyik főküldetést választhatjátok. A „Phase Objectives" képernyőn pedig csemegézhettek az alküldetések közül. Mindezt az irányítókereszt JOBB és BAL irányaival tudjátok beállítani.

Garamszegi Bálint, Budapest

MATT HOFFMAN'S PRO BMX

PC

Játék közben nyomjátok le az [Esc] billentyűt, és a [Shift] folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be az aktuális kombinációt. A számokhoz a numerikus padot használjátok. Sikeres bevitel esetén a szöveg megremeg.

S66S:	Vastag gumik
4AWD:	Jobb egyensúly
4W62:	Plusz nyolc perc
648W:	Megnyílik a „Burnside" titkos pálya
648A:	Megnyílik a „School" titkos pálya
648D:	Megnyílik a „Warehouse" titkos pálya
648S:	A nagymama előhívása
AS86WA84:	Max. „Special"
466WSS:	10 -es szorzó
SSW664:	10 -es osztó

Tímár Árpád, Hatvan

LMA MANAGER 2002

PSX

Ezeket a kódszavakat „Full Game" módban a játékos neveként írjátok be.

MONEY TREE: 500 millió font. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Enabled: Loadza Money" szöveges üzenet.

TOP NOTCH: A játékosok 90% fejlettségi szinten. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Enabled: Super Team" szöveges üzenet.

IN THE DARK: Nincs büntetőlap. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Enabled: Selective Sight" szöveges üzenet.

MIRACLE: Gyorsan gyógyuló játékosok. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Enabled: Medicine Man" szöveges üzenet.

BOB THE BUILDER: Gyors stadionépítés. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Enabled: Instant Stadium" szöveges üzenet.

DREAM ON: Minden meccs megnyerése. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Enabled: Win, Win, Win" szöveges üzenet.

CAFFEINE: Gyorsabb játékosok. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Enabled: Too Much Coffee" szöveges üzenet.

HYPNOTISED: Ingyenes átigazolás. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Enabled: Dream Team" szöveges üzenet.

DIE HARD: Agresszív játékosok. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Enabled: Psycho Team" szöveges üzenet.

Bakó Ferenc, Salgótarján

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR - BLACK THORN

PC

Játék közben nyomjátok le az [Enter] billentyűt, majd a megjelenő kommunikációs ablakba írjátok be az aktuális csalást.

AVATARGOD: A kiválasztott karakter sérthetetlen

TEAMGOD: A csapat sérthetetlen

TEAMSHADOW: A csapat láthatatlan

THESHADOWKNOWS: Láthatatlan mód

5FINGERDISCOUNT: Muníció újratöltés

SILENTBUTDEADLY: Végbélszellőztetés

TURNPUNCHKICK: 2D -s karakterek

AI NOBRAINER: AI kikapcsolása

WOUNDDEATH: Egylövéses halál

MONOCLE: Monokli mód

CLODHOPPER: Bugris mód

MEGANOGGIN: Óriási fej

BIGNOGGIN: Nagy fej

DEATH: Öngyilkosság

Popovics Zoltán, Budapest

ALIENATORS - EVOLUTION CONTINUES

GBA

Pályakódok:

Level 02: MDKMZKCC
Level 03: BHSZSKTC
Level 04: ZKTSHKMC
Level 05: JLPFDKHB
Level 06: HMDBRKCB
Level 07: GLDKLKZB
Level 08: GLPKLKRB
Level 09: GLDJBKKF
Level 10: GLPJBKFF
Level 11: GLDKBKZF
Level 12: GLPKBKRF
Level 13: GLDJLKHD

Szabó László, Eger

PROJECT EDEN

PC

A „Cheat" mód aktiválása: Indítsátok el a játékot a „ –cheat" parancsparaméterrel (C:\Program Files\Core Design\Project Eden\Eden.exe –cheat).

Ezután játék közben nyomjátok le a JOBB egérgombot, és a megjelenő képernyőn jobb alsó sarkában keressétek meg a háromszögforma ikont. Sikeres kiválasztás esetén feltűnik a „Cheats" felirat. Az opció néhány komoly nyalánkságot rejt: Sérthetetlenség, szintugrás, minden fegyver és karakter választható, ...stb.

Székely László, Eger

NASCAR THUNDER 2002

PSX, PS2, XB

Bónusz versenyzők: Teljesítsétek minden versenyzővel a „Season" módot. Így két új sofőrt kaptok. Ha mindezt nyolcszor teszitek, minden sofőr elérhetővé válik.

Ábrahám Antal, Visegrád

CATAN: DIE ERSTE INSEL

PSX

Minden karakter választható: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Neue Charaktere Verfügbar!" szöveges üzenet.

Molnár Sándor, Szeged

JET MOTO 3

PSX

A „Cheat" mód aktiválása: A főmenüben üssétek be: L1 + BAL, R1 + FEL, L1 + BAL, JOBB, L2 + ▲, ▲, R1 + JOBB, L1 + JOBB, R1 + LE, R1 + ▲. Hatására minden elérhetővé válik a játékban.

Minden pálya választható: A főmenüben üssétek be: L1 + ▲, BAL, BAL, ▲, JOBB, L1 + ▲, ●.

A következő nehézségi szint és szezon megnyitása: A főmenüben üssétek be: L1 + l, L1 + l, R1 + JOBB.

Minden versenypálya megnyitása: A főmenüben üssétek be: JOBB, L1 + ▲, ●, L1 + BAL.

A „Stunt" mód és a pályái megnyitása: A főmenüben üssétek be: ■, ▲, FEL, R1 + LE, ▲.

Minden szezon megnyitása: A főmenüben üssétek be: ■, L1 + BAL, L1 + ▲, ■, ●, R1 + LE, ■.

Kör ugrás: Játék közben üssétek be: BAL, L1 + ▲, L1 + FEL, SELECT.

Végtelen turbó: Játék közben üssétek be: L1 + JOBB, R1 + LE, R1 + BAL, L1 + JOBB, R1 + LE, L1 + JOBB, ▲, SELECT.

Turbó feltöltés: Játék közben üssétek be: R1 + JOBB, L1 + BAL, L1 + ▲, BAL, SELECT.

Max. turbó: Játék közben üssétek be: ▲, FEL, JOBB, R1 + ■, L1 + ●, SELECT.

Turbó „Air" mód: Játék közben üssétek be: JOBB, L1 + ●, ●, R1 + ×, L1 + BAL, ▲, SELECT.

„Flapping Hop" mód: Játék közben üssétek be: R1 + BAL, BAL, L1 + ▲, L1 + FEL, SELECT.

„Floating Hop" mód: Játék közben üssétek be: R1 + BAL, BAL, L1 + ●, L1 + ▲, ▲, SELECT.

Nagyobb sebesség: Játék közben üssétek be: L1 + JOBB, R1 + LE, ■, L1 + ▲, R1 + LE, L1 + BAL, SELECT.

TV kameranézet: Játék közben üssétek be: ●, L1 + ▲, L1 + X, ▲, R1 + FEL, SELECT.

Fix kameranézet: Játék közben üssétek be: ●, L1 + ▲, L1 + X, BAL, L1 + ●, ●, R1 + X, SELECT.

Forgó kameranézet: Játék közben üssétek be: ●, L1 + ▲, L1 + X, JOBB, L1 + ●, BAL, BAL, SELECT.

Minden kameranézet: Játék közben üssétek be: L1 + ▲, BAL, BAL, ●, L1 + ▲, L1 + X, SELECT.

Fülöp József, Orosháza

HARRY POTTER – SORCERER'S STONE

PC

Játék közben gépeljétek be a következő kódszavakat.

HARRYDEBUGMODEON: Engedélyezi a „Debug" módot. Hatására többek között megnyílik a pályaválasztó opció, melyet a főmenüben találtok meg. A csalást az F7 gombbal tudjátok kikapcsolni.

HARRYGETSFULLHEALTH: Energia visszatöltés

HARRYSUPERJUMP: Szuper ugrás

HARRYNORMALJUMP: Nagy ugrás

Kovács Géza, Budapest

MONSTERS INC.

GBA

Pályakódok:

Level 2: YMB2VN
Level 3: LRB13G
Level 4: 4RB97C
Level 5: 7QCZB9

Méhes Balázs, Debrecen

GRAND THEFT AUTO 3

PS2

Max. egészség: Játék közben gyorsan üssétek be: R2, R2, L1, R1, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg.

Max. pajzs: Játék közben gyorsan üssétek be: R2, R2, L1, L2, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg.

Minden fegyver választható: Játék közben gyorsan üssétek be: R2, R2, L1, R2, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg. A csalás újbóli bevitelével több munícióra tehettek szert.

Extra pénz: Játék közben gyorsan üssétek be: R2, R2, L1, L1, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg.

Alacsony körözési szint: Játék közben gyorsan üssétek be: R2, R2,

L1, R2, FEL, LE, FEL, LE, FEL, LE. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg. Megjegyzés: Mentsétek a játék állását, és így a csalás állandóvá válik.

Magas körözési szint: Játék közben gyorsan üssétek be: R2, R2, L1, R2, BAL, JOBB, BAL, JOBB, BAL. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg. Megjegyzés: Mentsétek a játék állását, és így a csalás állandóvá válik.

Minden autó felrobban: Játék közben gyorsan üssétek be: L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2, L1.

Tökéletesített vezetői stílus: Játék közben gyorsan üssétek be: R1, L1, R2, L1, BAL, R1, R1, ▲. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg. Hatására, ha vezetés közben lenyomjátok az L3 gombot a jármű ugrat egy nagyot. Megjegyzés: Mentsétek a játék állását, és így a csalás állandóvá válik.

A tank előhívása: Játék közben gyorsan üssétek be: ●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg. Hatására pár méterre tőletek megjelenik egy tank. Elengedhetetlen eszköz a városi kocsikázáshoz. Ez a csalás bármennyiszer alkalmazható.

Több vér: Játék közben gyorsan üssétek be: ■, L1, ●, LE, L1, R1, ▲, JOBB, L1, ×. Megjegyzés: Mentsétek a játék állását, és így a csalás állandóvá válik.

Ködös időjárás: Játék közben gyorsan üssétek be: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ×. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg.

Borongós égbolt: Játék közben gyorsan üssétek be: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg.

Esős időjárás: Játék közben gyorsan üssétek be: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg.

Normál időjárás: Játék közben gyorsan üssétek be: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg.

Az idő gyorsabban telik: Játék közben gyorsan üssétek be: ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg.

Másik öltözet: Játék közben gyorsan üssétek be: JOBB, LE, BAL, FEL, L1, L2, FEL, BAL, LE, JOBB. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg. A csalás végtelenségig alkalmazható.

Agresszív gyalogosok: Játék közben gyorsan üssétek be: LE, FEL, BAL, FEL, ×, R1, R2, L2, L1. Sike-

res bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg. A gyalogosok egymást verik.

Agresszívebb gyalogosok: Játék közben gyorsan üssétek be: LE, FEL, BAL, FEL, ×, R1, R2, L1, L2. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg. A gyalogosok mindenkit megtámadnak. Egymásra lövöldöznek.

Őrült gyalogosok: Játék közben gyorsan üssétek be: R2, R1, ▲, ×, L2, L1, FEL, LE. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában szöveges üzenet jelenik meg. A gyalogosok egymást tépik ki az autókból, és a fegyverek sem maradnak rejtve. A város háborús övezetté nőtte ki magát.

Kiss András, Kalocsa

EVIL TWIN – CYPRIEN'S CHRONICLES

PC

A főmenüben válasszátok ki a „Cheat Code" opciót, és aktiváljátok a következő csalásokat.

Sisakrostély: A „Sights" feliratra állva nyomjátok le az ugrás gombot, majd az „Enter Your Cheat Code" felirat megjelenése után nyomkodjátok le a következő funkciógombokat: Lövés, Lövés, Ugrás, Belső nézet, Akció. Sikeres bevitel esetén megjelenik a zöld pipa.

Orvlövész: A „Snipe" feliratra állva nyomjátok le az ugrás gombot, majd az „Enter Your Cheat Code" felirat megjelenése után nyomkodjátok le a következő funkciógombokat: Akció, Lövés, Ugrás, Belső nézet, Lövés. Sikeres bevitel esetén megjelenik a zöld pipa.

Végtelen élet: Az „Infinite Lives" feliratra állva nyomjátok le az ugrás gombot, majd az „Enter Your Cheat Code" felirat megjelenése után nyomkodjátok le a következő funkciógombokat: Ugrás, Akció, Belső nézet, Ugrás, Lövés. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy zöld pipa.

Mega lövés: A „Mega-Shots" feliratra állva nyomjátok le az ugrás gombot, majd az „Enter Your Cheat Code" felirat megjelenése után nyomkodjátok le a következő funkciógombokat: Lövés, Belső nézet, Belső nézet, Akció, Ugrás. Sikeres bevitel esetén megjelenik a zöld pipa.

Gyors lövés: A „Rapid Firing" feliratra állva nyomjátok le az ugrás gombot, majd az „Enter Your Cheat Code" felirat megjelenése után nyomkodjátok le a következő funkciógombokat: Akció, Belső nézet, Ugrás, Belső nézet, Lövés. Sikeres bevitel esetén megjelenik a zöld pipa.

Boing lövés: A „Bounces" feliratra állva nyomjátok le az ugrás gombot, majd az „Enter Your Cheat Code" felirat megjelenése után nyomkodjátok le a következő funkciógombokat: Lövés, Akció, Lövés, Belső nézet, Ugrás. Sikeres bevitel esetén megjelenik a zöld pipa.

Molnár Sándor, Szeged

OOGA BOOGA

DC

A következő kódszavakat az OPTIONS menüben található „Codes" opcióba kell beírni.

AHOUSEDIVIDED: Abe előhívása

SALMONMOUSE: Death előhívása

DOTHEHUSTLE: Disco Dude előhívása

HEIGHTCHALLENGED: Dwarf előhívása

BLARNEYSTONE: Leprechaun előhívása

WAREZWRONG: Pirate előhívása

SECRETIDENTITY: Super Guy előhívása

STRIKEAMATCH: Tűzgolyó varázslat

DODGETHIS: Célkövetős fej varázslat

KILOWATTS: Villámcsapás varázslat

STORMYWEATHER: Villámló felhő varázslat

KABOOM: Akna varázslat

BLOWHARD: Tornádó varázslat

PORKCHOP: Vadkanok előhívása. Beállítani a karakterválasztó képernyőn tudjátok.

IDOLATRY: Tikik előhívása. Beállítani a karakterválasztó képernyőn tudjátok.

AVIARY: Madarak előhívása. Beállítani a karakterválasztó képernyőn tudjátok.

SADDLEUP: Rodeó mód. Beállítani a karakterválasztó képernyőn, a „Game Type" opciónál tudjátok.

TRICKSHOT: Vadkan lovaspóló. Beállítani a karakterválasztó képernyőn, a „Game Type" opciónál tudjátok.

ICHEAT: 2. Szintű maszk. Beállítani a karakterválasztó képernyőn, a „Mask" opciónál tudjátok.

THEREFOREIAM: 3. Szintű maszk. Beállítani a karakterválasztó képernyőn, a „Mask" opciónál tudjátok.

SOVERYVERY: 4. Szintű maszk. Beállítani a karakterválasztó képernyőn, a „Mask" opciónál tudjátok.

WEAKANDSAD: 5. Szintű maszk. Beállítani a karakterválasztó képernyőn, a „Mask" opciónál tudjátok.

Keresztes Antal, Győr

ARMY MEN – SARGE'S HEROES

DC

A következő kódszavakat az „Input Code" opcióban kell beírni. Hatásukra a textúra felveszi a következő készítők arcképeit.

FCFJHNRN: John Ren

FCDRCMOCAM: Mitchell

FCFBRN: Bryan

FCFJHNN: Johnny

FCFMK: Mike

FCFRCHRD: Richard

FCFSTV: Steve

FCFBRNT: Brent

FCFCMCOTEAH: Roger

FCFRBN: Robyn

FCFSTWRT: Stewart

FCFTDD: Todd

FCFJN: Jun

FCFKTH: Kathy

FCFJRM: Jeremy

FCFDNN: Danny

FCFBRD: Brad
FCFDSTN: Dustin
FCFCRRRNSTRM: Carre Renstrom
FCFRNNX: Ryan Nix
FCFTLRRNSTRM: Tyler Renstrom
FCFMGNRNSTRM: Megan Renstrom
FCFNKKN: Nikki Pino
FCFLXSPN: Alexis Pino
FCFCHDRBRTSN: Chad Robertson
FCFBRTNGN: Brien Atangan
FCFVRGLBD: Virgil Abad
MDWTSTNG: Midway tesztelők

Juhász András, Siófok

RAZOR FREESTYLE SCOOTER

DC

A „Cheat" mód aktiválása: Játék közben pauzáljatok, majd az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: JOBB, LE, JOBB, BAL, JOBB, FEL, JOBB, JOBB. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet. Hatására minden megnyílik.

Daryl előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: BAL, LE, BAL, LE, JOBB, FEL, JOBB, FEL. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet.

Hector előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: BAL, BAL, BAL, BAL, BAL, JOBB, BAL, JOBB. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet.

Brittany előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: JOBB, BAL, JOBB, JOBB, BAL, JOBB, JOBB, JOBB. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet.

Tito Ortiz előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: LE, FEL, JOBB, LE, FEL, BAL, LE, FEL. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet.

Chippie a majom előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: FEL, LE, LE, BAL, JOBB, JOBB, JOBB, LE. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet.

Tiki Man előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: BAL, LE, FEL, BAL, JOBB, FEL, LE, BAL. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet

Norton előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: BAL, JOBB, FEL, X, Y, X, FEL, JOBB. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet.

Török Lajos, Győr

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

PS2

A „Cheat" mód aktiválása: Az OPTIONS menüben lévő „Cheats" opcióba írjátok be a „BACKDOOR" kódszót. Bármelyik módban kezdjetek el egy versenyt, pauzáljátok a játékot, és válasszátok a frissen megnyílt „Cheats" opciót. Itt nagyon sok állítási lehetőség válik elérhetővé. Sajnos ez a csalás nem teszi lehetővé a rejtett karakterek, és a bónuszpályák megnyitását.

Minden karakter választható: Az OPTIONS menüben lévő „Cheats” opcióba írjátok be a „YOHOMIES” kódszót. Hatására a következő karakterek válnak választhatóvá: Darth Maul, Wolverine, Officer Dick, Private Carrera, Ollie The Magic Bum, Kelly Slater, Demoness, és a Neversoft Eyeball.

Minden videó megnézhető: Az OPTIONS menüben lévő „Cheats” opcióba írjátok be a „PEEPSHOW” kódszót. Ezután válasszátok a „Movies” menüpontot.

Az ifjabb Tony Hawk előhívása: A „Create-A-Skater” menüben névnek írjátok be a „Riley Hawk”, vagy a „Spencer Hawk” kódszót.

A programozók, mint gördeszka virtuózok: A „Create-A-Skater” menüben névnek írjátok be a következőket: Aaron Skillman, Alan Flores, Andrew Rausch, Andy Nelson, Brian Jennings, Captain Jennings, Chad Findley, Chris Glenn, Chris Rausch, Chris Ward, Connor Jewett, Darren Thorne, Dave Cowling, Dave Stohl, Edwin Fong, Gary Jesdanun, Henry Ji, James Rausch, Jason Uyeda, Jeremy Anderson, Joel Jewett, Johnny Ow, Junki Saita, Kevin Mulhall, Lisa Davies, Mark Scott, Matthew Day, Mick West, Mike Ward, Nicole Willick, Noel Hines, Nolan Nelson, Paul Robinson, Pete Day, Rachael Day, Ralph D'Amato, Ryan McMahon, Sandy Jewett, Scott Pease, Steve Ganem, Steven Rausch, Trey Smith, és William Pease.

További Rejtett karakterek: Ezeket a neveket szintén a „Create-A-Skater” menüben kell névként beírni.

BRAINEATERS: Nolan Nelson
CRASHCART: The Pouncer
DDT: Bo Hunter
EASTSIDE: Aaron Cammarata
FROGHAM: Kendall Harrison
GORILLA: Matt Duncan
GRASS PATCH: Isaac Burns
MINI JOEL: Joel Jewett
PIMPIN FRANK: Pimpin Frank
RASTAPOPOLOUS: Rastapopolous
SKILLZILLA: GI Skillz
STACEY D: Stacey D

Varga Kálmán, Kapuvár

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

PSX

Több rejtett karakter előhívása: A főmenüben álljatok rá a „Practice” feliratra, és üssétek be a következő kombinációt: SELECT, FEL, JOBB, LE, JOBB, SELECT. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet. Hatására elérhetővé válik Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Beta és Cycloid Gamma.

Bónusz mód aktiválása: A főmenüben álljatok rá a „Practice” feliratra és üssétek be a következő kombinációt: SELECT, FEL, FEL, JOBB, FEL, JOBB, FEL, SELECT. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet.

Kovács Andor, Orosháza

ZOO TYCOON

PC

Figyelem! A következő csalásoknál mielőtt bármit is megváltoztatnátok, készítsetek biztonsági másolatot.

Minden pálya választható: Text editorral (jegyzettömb) nyissátok meg a „Zoo.ini" fájlt. A [Scenario] pont alá írjátok be a hiányzó paramétereket:

```
[scenario]
tutorial=0
ba=1    da=1
bb=1    db=1
bc=1    dc=1
ca=1    dd=1
cb=1    ea=1
cc=1    eb=1
cd=1
```

Extra pénz: Text editorral (jegyzettömb) nyissátok meg a „Zoo.ini" fájlt. Az „MSMaxCash" pontnál pedig írjatok be egy tetszőleges összeget.

Takács Antal, Vác

SONIC ADVENTURE 2

DC

„Kart Racing" minijáték megnyitása „Hero" módban: Teljesítsétek komplettre a „Tails' driving" küldetést „Hero" módban, és megnyílik a „Kart Racing" mini-játék.

„Kart Racing" minijáték megnyitása „Dark" módban: Teljesítsétek komplettre a „Rouge's Chase" küldetést „Dark" módban, és megnyílik a „Kart Racing" minijáték.

„Boss Attack" mód megnyitása: Teljesítsétek komplettre a „Hero" és a „Dark" módokat. Hatására megnyílik a „Boss Attack" mód.

A „Last Stage?" pálya megnyitása: Teljesítsétek komplettre a „Hero" és a „Dark" módokat. Hatására a „Story Select" képernyőn, a „Hero" és a „Dark" mód ikonok között megjelenik a „Last Stage?" mód ikonja.

Super Sonic és Hyper Shadow előhívása: Teljesítsétek komplettre a „Last Stage?" történetet, és választhatóvá válik a két szuper hős.

Bónuszpálya: Ahhoz, hogy meg tudjátok nyitni a „Green Hills Zone" pálya háromdimenziós változatát, melyen a „Sonic The Hedgehog" című programban már játszhattatok, össze kell szednetek minden emblémát, beleértve a „Kart" és a „Boss" módokat is. Persze mindezt „A" minősítéssel.

Sonic új öltözete „Kart" módban: Teljesítsetek komplettre Sonic minden pályáját.

Shadow új öltözete „Kart" módban: Teljesítsetek komplettre Shadow minden pályáját.

Tails mint Tornado 1 „Kart" módban: Teljesítsetek komplettre Tails minden pályáját.

Eggman mint Eggwalker „Kart" módban: Teljesítsetek komplettre Eggman minden pályáját.

Knuckles új öltözete „Kart" módban: Teljesítsetek komplettre Knuckles minden pályáját.

Rogue új öltözete „Kart" módban: Teljesítsetek komplettre Rogue minden pályáját.

Amy Rose előhívása „Kart" módban: Teljesítsetek komplettre Sonic minden pályáját „A" minősítéssel.

Metal Sonic előhívása „Kart" módban: Teljesítsetek komplettre Shadow minden pályáját „A" minősítéssel.

Tikal The Echinda előhívása „Kart" módban: Teljesítsetek komplettre Knuckles minden pályáját „A" minősítéssel.

Temesvári Gyula, Pécs

CRAZY TAXI 2

DC

Az iránypt mutató nyíl eltüntetése: A karakterválasztó képernyőn nyomjátok le a START gombot, majd nyomjátok le mellé az A –t. Sikeres bevitel esetén a képernyő jobb alsó felében megjelenik a „No Arrows" felirat.

A célállomásjelző kikapcsolása: A karakterválasztó képernyőn nyomjátok le az Y gombot, majd nyomjátok le mellé az A –t. Sikeres bevitel esetén a képernyő jobb alsó felében megjelenik a „No Destination Mark" felirat.

Expert mód: A karakterválasztó képernyőn nyomjátok le a START + Y gombokat, majd nyomjátok le mellé az A –t. Sikeres bevitel esetén a képernyő jobb alsó felében megjelenik a „Expert" felirat. Hatására kikapcsolódik a célállomás jelző, és az iránymutató nyíl.

Budai Sándor, Tiszaújváros

CITY CRISIS

PS2

Bónusz helikopterek: Teljesítsétek komplettre a „Rescue" küldetéseket. Jutalmul megnyílnak a „Bat", és a „Pork" helikopterek. Minden módban választhatóak.

A „Time Attack" és a „Final Rescue" módok megnyitása: Teljesítsétek komplettre a „Chase" küldetéseket.

A „Disaster" mód megnyitása: A „Final Rescue" küldetésben érjetek el „S" fokozatú osztályzatot.

A „Chase Car" mód megnyitása: A buszüldözésben teljesítsetek „S" fokozatú osztályzattal, a „Rescue"küldetésben pedig legalább „A" fokozatúval.

Bozóki Gyula, Debrecen

CART FURY – CHAMPIONSHIP RACING

PS2

A következő kombinációkat az OPTIONS menüben található „Cheats" opcióba kell beírni.

Vastag köd: R2, R1, ×, ■, ■, ●. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Thick Fog" felirat.

Nagyfej mód: ▲, ■, ■, L2, L1, R2. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Big Heads" felirat.

Minden pálya választható: R1, ▲, ×, ×, R2, L1. Hatására hozzáférhetővé válik minden pálya.

Minden autó választható: ▲, ×, ▲, ■, L2, ▲. A bevitel után menjetek a „Select Driver" képernyőre, és

nyomjátok le az R1, vagy az L1 gombot. Hatására sok új autót vehettek birtokba.

A „Death" autó előhívása: L1, ■, R1, R2, L2, L1. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Player Death Car" felirat.

„Death" autó az ellenfélnek: L2, ■, L1, R2, R2, X. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Death Cars" felirat.

Halálfal: X, ■, R2, ▲, R1, R2. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Death Wall" felirat. Hatására a falhoz való ütközéskor szétrobban az autó.

Minden videobejátszás megnézhető: L1, ●, R2, X, L2, ▲.

Végtelen folytatási lehetőség: L1, L2, L1, ■, ▲, ●. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Infinite Continues" felirat.

Végtelen turbó: X, X, ■, ■, L2, L2. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Infinite Turbo" felirat.

Végtelen idő: ■, L1, R2, ●, ▲, R1. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Infinite Time" felirat.

Alacsony gravitáció: R2, R1, ■, ■, L1, L1. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Low Gravity" felirat.

Ugratás: L1, L2, L1, R2, X, X. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Jump" felirat.

Éjszakai vezetés: X, ●, ▲, L2, R2, L1. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Night Drive" felirat.

Rakéta kerekek: L1, R2, ▲, ■, ■, ▲. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Rocket Wheels" felirat.

Nagy Attila, Budapest

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

GBA

Pályakódok:
Level 2: BMQDNPJS
Level 3: BRZSGZDY
Level 4: BVMJFYLG
Level 5: B7JHPMHC
Level 6: C6XQLUNF
Vége: COCNQQIY

Lakatos Ármin, Veszprém

XTREME SPORTS

DC

Rejtett pálya megnyitása: „Easy" nehézségi szinten válasszátok a Himalaya pályát, majd hajtsatok be a csontváz alagútba és az első adandó alkalommal forduljatok balra. A medálok begyűjtésével megnyílik az ATV bónuszpálya.

Dinnyés Béla, Sopron

SUNNY GARCIA SURFING

PS2

Minden szörfdeszka választható: A „Press Start" képernyőn tartsátok folyamatosan lenyomva az L1 +R1 kombinációt, majd üssétek be: BAL, ●, FEL, LE, ●, BAL, LE, ●, X.

Minden szörfös választható: A „Press Start" képernyőn tartsátok folyamatosan lenyomva az L1 +R1 kombinációt, majd üssétek be: BAL, ●, FEL, JOBB, ●, BAL, BAL.

Szabó József, Kecskemét

NBA STREET

PS2

A „Big" (SSX Snowboarders) csapat előhívása: „Hold The Court" módban az „Enter User ID" képernyőn válasszátok a „No" lehetőséget, majd a következő képernyőn (No User Record) tartsátok folyamatosan lenyomva az L2 gombot, és gyorsan üssétek be: FEL, LE, LE, BAL, X.

A „3LW" csapat előhívása: „Hold The Court" módban az „Enter User ID" képernyőn válasszátok a „No" lehetőséget, majd a következő képernyőn (No User Record) tartsátok folyamatosan lenyomva az R1 gombot, és gyorsan üssétek be: BAL, BAL, JOBB, LE, X.

Az „NYC Legends" csapat előhívása: „Hold The Court" módban az „Enter User ID" képernyőn válasszátok a „No" lehetőséget, majd a következő képernyőn (No User Record) tartsátok folyamatosan lenyomva az L2 gombot, és gyorsan üssétek be: LE, LE, LE, BAL, X.

A „Street Legends" csapat előhívása: „Hold The Court" módban az „Enter User ID" képernyőn válasszátok a „No" lehetőséget, majd a következő képernyőn (No User Record) tartsátok folyamatosan lenyomva az R1 gombot, és gyorsan üssétek be: JOBB, Left, Up, Down, X. Ebben a csapatban találjátok meg a következő nagy játékosokat: Biggs, Bonafide, Drake, DJ, Takashi, Stretch, és Michael Jordan.

A „Dream" csapat előhívása: „Hold The Court" módban az „Enter User ID" képernyőn válasszátok a „No" lehetőséget, majd a következő képernyőn (No User Record) tartsátok folyamatosan lenyomva az R2 gombot, és gyorsan üssétek be: FEL, FEL, JOBB, JOBB, X. Néhány érdekesebb csapattag: Graylien Alien, Magma Man, és a Yeti ember.

Molnár Zsolt, Budapest

SMUGGLER'S RUN 2 – HOSTILE TERRITORY

PS2

Láthatatlanság: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2. Sikeres bevitelkor hangjelzés hallható.

Könnyebb autók: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: L1, R1, R1, L2, R2, R2. Sikeres bevitelkor hangjelzés hallható.

Alacsony gravitáció: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: R1, R2, R1, R2, FEL, FEL, FEL. Sikeres bevitelkor hangjelzés hallható.

Gyorsabb autó: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: R1, L1, L2, R2, JOBB, JOBB, JOBB. Sikeres bevitelkor hangjelzés hallható.

Lassabb autó: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: R2, L2, L1, R1, BAL, BAL, BAL. Sikeres bevitelkor hangjelzés hallható.

Papp Károly, Hódmezővásárhely

LEGO RACERS 2

PS2

Marslakó versenyző: A Főmenüben üssétek be a következő kombinációt: JOBB, BAL, JOBB, FEL, LE, BAL, JOBB, FEL, FEL. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

A „Mars" pályák megnyitása: A Főmenüben üssétek be a következő kombinációt: BAL, BAL, JOBB, JOBB, BAL, BAL, JOBB, JOBB, LE, BAL, JOBB. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Lázár Ede, Zalaegerszeg

TEST DRIVE: OFF-ROAD WIDE OPEN

PS2

A „Pro" osztályú autók megnyitása: Teljesítsétek komplettre az első kilenc pályát „Single Race" módban.

Az „Unlimited" osztályú autók megnyitása: Teljesítsétek komplettre az első huszonhét pályát „Single Race" módban.

A „Monster" autó előhívása: Teljesítsétek komplettre mind a harminchat pályát „Single Race" módban, „Hard" nehézségi szinten.

Csúri József, Szeged

THIS IS FOOTBALL 2002

PS2

Az „Africa All-stars" csapat előhívása: Nyerjétek meg az „Africa Cup" mérkőzéseket, és az „Africa All-stars" választhatóvá válik a csapatválasztó képernyőn.

Az „America All-stars" csapat előhívása: Nyerjétek meg az „America Cup" mérkőzéseket, és az „America All-stars" választhatóvá válik a csapatválasztó képernyőn.

Az „Asia All-stars" csapat előhívása: Nyerjétek meg az „Asia Cup" mérkőzéseket, és az „Asia All-stars" választhatóvá válik a csapatválasztó képernyőn.

Az „German League All-stars" csapat előhívása: Nyerjétek meg a „German League" mérkőzéseket, és az „German League" választhatóvá válik a csapatválasztó képernyőn.

A „Leister Square Pitch" stadion megnyitása: Nyerjétek meg az „European Cup" mérkőzéseket, és a „Leister Square Pitch" választhatóvá válik a stadionválasztó képernyőn.

Lázár Ede, Zalaegerszeg

HALF-LIFE

PS2

A következő kombinációkat az OPTIONS menüben található „Cheat Codes" menübe kell beírni.

Xen gravity: FEL, ▲, LE, ×, FEL, ▲, LE, ×

Sérthetetlenség: BAL, ■, FEL, ▲, JOBB, ●, LE, ×

Végtelen muníció: LE, ×, BAL, ●, LE, ×, BAL, ●

Láthatatlanság: BAL, ■, JOBB, ●, BAL, ■, JOBB, ●

Lassú mozgás: JOBB, ■, FEL, ▲, JOBB, ■, FEL, ▲

„Alien" mód: FEL, ▲, FEL, ▲, FEL, ▲, FEL, ▲

Szalay Zsolt, Eger

NBA 2K2

DC

A következő kódszavakat az OPTIONS menüben található „Codes" opcióba kell beírni. Ügyeljetek a kis és nagybetűkre.

vc: Rejtett csapatok előhívása. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Superstars Feature Unlocked" szöveges üzenet. Hatására elérhetővé válnak a következő csapatok: Mo Caps, Sega Sports, és a Sega Net.

Marrinson: Rejtett játékos a „Sega Sport" csapatban. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „We're screwed..." szöveges üzenet.

Aynaga: Rejtett játékos a „Sega Sport" csapatban. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „I Am Seaman..." szöveges üzenet.

heliumbrain: Nagy fej a játékosoknak. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Enabled Giant Heads!" szöveges üzenet.

alienbrain: Szörny játékosok előhívása. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Enabled Monster Players!" szöveges üzenet.

tvirus: Fertőzött játékosok. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Your Players Have Been Infected..." szöveges üzenet.

sohappy: Pontszerzés után gúnyos megjegyzések. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „We're Very Happy!" szöveges üzenet.

whatamisaying: Őrült kommentár. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „When Commentators Go Bad..." szöveges üzenet.

betheball: Különös kameranézet. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Be The Ball" szöveges üzenet.

radical: Dögös megjelenés. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Enabled Cool Looks!" szöveges üzenet.

Kiss Arnold, Budapest

PLANET OF THE APES

GBA

Pályakódok:

Level 02: 64N4HY	Level 08: QK6293
Level 03: F5BMGF	Level 09: JDDUTJ
Level 04: B1SKZR	Level 10: 046PJ#
Level 05: 76FNHB	Level 11: 3#9QLS
Level 06: P7GRXK	Level 12: C12KYY
Level 07: 6B7VM#	Level 13: CBCYPH

Soós Károly, Budapest

WIPEOUT 64

N64

Végtelen energia: Játék közben tartsátok lenyomva a Z+L+R kombinációt, majd üssétek be: C-FEL, C-LE, C-BAL, C-JOBB, C-FEL, C-LE, C-BAL, C-JOBB

Végtelen muníció: Játék közben tartsátok lenyomva a Z+L+R kombinációt, majd üssétek be: C-LE, C-LE, C-BAL, C-BAL, C-JOBB, C-JOBB, C-FEL, C-FEL

Végtelen idő: Játék közben tartsátok lenyomva a Z+L+R kombinációt, majd üssétek be: C-FEL, C-JOBB, C-BAL, C-LE, C-FEL, C-JOBB, C-BAL, C-LE

Cyclone fegyver feltöltése: A főmenüben tartsátok lenyomva a Z+L+R kombinációt, majd üssétek be: C-BAL, C-JOBB, C-LE, C-BAL, C-JOBB, C-LE, C-FEL. Ez a fegyver dupla olyan erős sérülést okoz, mint az eddig használtak.

Velocitar pálya megnyitása: A főmenüben tartsátok lenyomva a Z+L+R kombinációt, majd üssétek be: C-BAL, C-JOBB, C-FEL, C-JOBB, C-BAL.

Minden hajó választható: A főmenüben tartsátok lenyomva a Z+L+R kombinációt, majd üssétek be: C-LE, C-LE, C-LE, C-LE, C-JOBB, C-FEL, C-BAL

A Piranha II. bónuszhajó előhívása: Teljesítsétek a „TIME CHALLENGE" módot bronz, vagy annál jobb minősítéssel.

Super-Combo Challenge mód megnyitása: Teljesítsétek sikeresen mind a három „CHALLENGE" módot.

Bozóki Sándor, Komló

NEED FOR SPEED III.

PSX

A következő csalásokat a játékos neveként írjátok be.

SEEALL: Az Options menüben lévő „Cameras" opcióban több új kamera-nézetet tudtok beállítani.

MCITYZ: „Empire City" bónuszpálya

GLDFSH: „Scorpio-7" rejtett pálya

MNBEAM: „Space Race" rejtett pálya

XCNTRY: „Auto Cross" rejtett pálya

XCAV8: „Caverns" rejtett pálya

PLAYTM: „The Room" rejtett pálya

1JAGX: Jaguar xjr-15 beválasztása

AMGMRC: Mercedes clk-gtr beválasztása

ROCKET: „El Nino" bónuszautó beválasztása

SPOILT: Minden autó és minden pálya választható.

Indítsátok el a játékot „Hot Pursuit" módban. Az autó kiválasztása után, a „Race" képernyőn nyomjátok le az aktuális kombinációt és tartsátok meg a „Loading" felirat megjelenéséig.

START + SELECT + R1 + L2: Ugráló autók. Verseny közben dudáljatok rá a közeletekben lévő autókra.

Select + ■ + X: Nehéz autó. Buldózerként söpörhettek végig a pályán.

FEL + ▲ + X: Lassabb játék. Az autók végsebessége lecsökken.

FEL + R2 + L1: A rendőrök németül beszélnek

LE + R2 + L1: A rendőrök spanyolul beszélnek

BAL + R2 + L1: A rendőrök olaszul beszélnek

JOBB + R2 + L1: A rendőrök franciául beszélnek

FEL + R2 + L2: A rendőrök némi előnyhöz jutnak

BAL + ■ + ●: Gyorsabb autó

Skriba Roland, Sárvár

DIABLO

PSX

Több arany és eszköz: Indítsátok el a játékot egy játékos módban, és gyűjtsetek össze a lehető legtöbb aranyat és egyéb eszközöket. Ezután mentsétek az állást. Indítsátok újra a játékot két játékos módban, és az első karakterrel (amelyiket az előbb mentettétek le) dobáljatok el mindent (pénzt, fegyvert, stb.;), majd a másodikkal szedjétek össze. Ezután mentsétek le a második karaktert (az elsőt ne). Indítsátok újra a játékot két játékos módban, és az első karakterrel dobassatok el mindent, majd a másodikkal szedjétek össze. Mentsétek a második karaktert.... ismételjétek ezt a folyamatot addig, amíg a megfelelő mennyiségű aranyat és egyéb eszközt be nem gyűjtöttétek. Miután minden megvan, a második karakterrel dobáljátok le, az elsővel pedig szedjétek össze a cuccokat.

Horváth Károly, Orosháza

PROBOTECTOR

GB

A kombinációkat a főmenübe kell beütni.

Szintválasztás: FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, B, A, B, A, START. Kezdőszintet a FEL és a LE irányokkal tudjátok beállítani.

9 élet: FEL, FEL, FEL, FEL, LE, LE, LE, LE, BAL, BAL, BAL, BAL, JOBB, JOBB, JOBB, JOBB, START.

Perjési László, Szeged

CRASH BANDICOOT 3 - WARPED

PSX

„Hot Cold" bónuszpálya előhívása: Startoljatok a 14. pályán. Motorozás közben figyeljétek az út bal oldalán lévő jelzőtáblákat. Amint megláttjátok azt a táblát, amelyikre egy idegenlény képe van felpingálva, hajtsatok neki. Automatikusan betöltődik a 31. pálya.

Sütő Barna, Zalaegerszeg

DANGER GIRL

PSX

Pályaválasztás: Amikor a főmenüben vagytok, üssétek be a következő kombinációt: L1, R2, L2, R1, ●, ■, ▲, ▲, L1 + L2 + R1 + R2. Sikeres bevitel esetén a „New Game" felirat mellett megjelenik a pályaszám.

Fejes György, Gyöngyös

TOMB RAIDER 3 - ADVENTURES OF LARA CROFT

PC, PSX

A versenypálya kulcsának megszerzése Lara otthonában: Menjetek a könyvtárszobába. Lépjetek (az ajtóból nézve) jobbról a második könyvespolchoz és mozdítsátok el az egyik könyvet. Hatására kialszik a tűz a kandallóban. Másszatok fel a kéménybe, majd a titkos átjárón menjetek a kapcsolókarig. Ez nyitja a lépcsőfeljáró (az épület főbejáratával szemben) alatt lévő már lassan legendás ajtót. Mint a Tomb Raider 2. részében, most is időkapcso-

lóval van ellátva, és ezért igyekezni kell a bejutással. Szóval mérjétek fel a helyzetet, hárítsátok el az akadályokat, húzzátok le a kart és futás....

Ha némi küszködés után végre sikerül átjutni az ajtón, kellemes élményben lesz részetek. A pincében egy hatalmas akvárium fantasztikus látványa fogadja az érkezőt. A tologatós-ládánál, a mennyezeten található üregbe másszatok fel, és az akváriumban úszkálva keressétek meg a néhai labirintus bejáratának kulcsát.

A kulccsal menjetek a labirintus kovácsoltvas ajtajához és lépjetek be az átalakított területre. Jó szórakozást.

Farkas József, Budapest

KILLER INSTINCT

GB

A főellenség előhívása: két játékos módban válasszatok egy tetszőleges harcost, majd a VS képernyőn vigyétek be a következő kombinációt: jobb irány nyomva tartva, utána SELECT + START + B + A.

Pálinkó Tibor, Mohács

DRACULA 2 - THE LAST SANCTUARY

PC, PSX

Játékleírás

A Carfax ház udvarán (1)

Amikor a romos épület bejáratával szemben állsz, nézz el jobbra. Menj el egészen a bokrokig, hajtsd szét őket, és vedd magadhoz az első reliefet. Fordulj meg, tégy egy lépést előre, majd a jobb kéz felőli fa tövéből gyűjtsd be az olajozót. Sétálj el a vízgyűjtő medencéhez, lépj bele, fordulj meg, azután zsákold be a második reliefet is.

A Carfax ház (1)

Az épületbe a nálad lévő kulccsal tudsz bejutni. A nyomott hangulatú hallból lépcsőzz fel az emeleten található dolgozószobába. A Dracula által sokat használt helyiségbe először menj a szemben lévő fiókos szekrényhez. A tetején található három filmtekercstároló doboz egyikéből vedd ki a zsetont (a filmvetítő gép kulcsa), az orgona kottáját és a gyufát. A fiókos szekrény fölött a falon láthatsz egy képet. Fordítsd meg, és vedd magadhoz a mögötte megbúvó papírlapot. Dolgod végeztével túrd át az utazóládát is. A benne található távcsövet, és a gyertyatartót emeld el, majd menj az íróasztalhoz. A jobb oldali fiókból gyűjtsd be az iránytűt, a hengerkulcsot, Dracula naplóját (az Inventoryban át tudod lapozni), és az alatta megbúvó gyertyát. Vonulj be a paraván mögé, majd helyezd a gyertyatartót az asztalra. Az Inventoryban kombináld össze a gyufát a gyertyával, végül helyezd el az égő gyertyát a gyertyatartón. Így már a pislákoló fényben láthatóvá válik a falra felakasztott kulcs. Vedd magadhoz, azután használd a közeli ajtónál.

Az üres szobában Pibody, a temetőőr kissé halott teteme fogad. Az övéről akaszd le a kis kulcsocskát. Ez a tetted után szörnyű dolog történik.

Dracula egyik csatlósa jelenik meg a színen. Azonnal lépj be az Inventoryba, és kombináld össze a töltényeket a pisztollyal, azután lőj bele az ajtó zárjába. Közben a képernyő felső részében feltűnik egy vörös csík. Ez jelzi, hogy az adott akcióra mennyi időd van. Ha lehet, ne várd meg az idő leteltét.

A lomtárban lépj egyet előre, fordulj meg, majd az ajtó mellett lévő fiókos szekrényt told a bejárat elé. Pillanatnyilag elhárult a veszély. A kandalló elől helyezd át a széket a körablak alá. Lépj be a kandallóba, azután gyűjtsd be a harmadik reliefet és jobbról a piszkavasat. Állj fel az imént áthelyezett székre, és a piszkavassal feszítsd le a deszkákat a körablakról. Helyezd el a beáramló fény útjába az egyik tükröt, azután tedd szabaddá a lomtár bejáratát. A berontó éjszakai teremtmény pillanatok alatt szertefoszlik az intenzív fényhatásra.

Vedd magadhoz a másik tükröt is. Dracula dolgozószobájában helyezd el a szőnyeg közepén, így az ajtóban álló teremtmény is szertefoszlik. Már csak három maradt belőlük. Őket a nappaliban találod.

Hagyd el a szobát. Kilépve rögtön fordulj balra és menj folyosó végébe, azután kapaszkodj meg a csillárba. A himbálózó csilláron megtörő fények megteszik a kellő hatást.

A földszinten menj a főbejárattól jobbra található bedeszkázott pinceajtóhoz. A piszkavassal feszítsd le a deszkákat, majd nyiss be a mögötte található helyiségbe. Keress két elmozdítható ládát, és mögülük vedd fel a drótvágót, valamint a negyedik reliefet. Ezután térj vissza az udvarra.

A Carfax ház udvarán (2)

A házat elhagyva fordulj jobbra. A kis tó vízellátását biztosító motorház tetejéről a láncot vágd le a drótvágóval. A jobb oldali zsanért olajozd meg, majd nyisd fel a védőrácsot. Középen helyezd el a kép mögött talált papirost. A reliefeket a pisztolyikontól számolva kell sorban beilleszteni:

1. relief: Alsó sor, bal szélső foglalat
2. relief: Felső sor, középső foglalat
3. relief: Felső sor, balszélső foglalat
4. relief: Alsó sor, jobb szélső foglalat

Mindegyik reliefnél állítsd be a következő szimbólumokat:

1. relief: Talpára állított, áthúzott háromszög
2. relief: Csúcsára állított háromszög
3. relief: Talpára állított háromszög
4. relief: Csúcsára állított, áthúzott háromszög

A kattanó hang a sikeres beállításokat jelzi.

A motorház oldalán tekerd el a szelepkereket. Hatására a kis tó megtelik vízzel, valamint a pincében található elektromos zárral felszerelt ajtó megnyílik. Menj a pincébe, és használd az ajtót.

A csatorna (1)

Indulj el balra. A híd, és a rácsos vaskapu után található lépcsőfokok-

nál mássz fel az elmegyógyintézet udvarára.

Az elmegyógyintézet (1)

Az épületbe lépve Dr. Seward asszisztensébe, Billbe botlasz. A rövid eszmecsere után menj a doktor irodájába, ahol Mina, és a doki szívélyes üdvözlés után párbeszédbe elegyedik veled. Végül Dr. Sewad megkér téged, hogy észrevétlenül nézz körül a Highgate -i temetőben. Átad egy kulcsot, mely az előszobában található pult mögötti ajtót nyitja. Használd a kulcsot.

A csatorna (2)

Indulj el jobbról a második járatban. Az első lépés megtétele után jobb kéz felől, a falról vedd magadhoz a kötelet, majd haladj tovább a vörösen világító kapcsolótábláig. Fordulj neki háttal, és a földről gyűjtsd be a szelepkereket. Ezután haladj tovább a víztározóig. Kombináld össze az Inventoryban a kötelet, és a szelepkereket, majd használd őket a létránál. Kellj át a rögtönzött hídon. A szerelőládából vedd ki a csavarkulcsot, azután menj vissza a kapcsolótábláig. Ismét fordulj háttal neki és a csavarkulcs segítségével szereld le a másik szelepkereket.

A hídként funkcionáló létra közepén állj meg, a csőre illeszd fel a szelepkereket, majd húzd meg a csavarkulccsal. A szelepkerék eltekerésével ereszd le a vizet a víztárolóból. A szerelőláda oldaláról gyűjtsd be a létrát, azután helyezd el a víztároló jobb sarkában. Ereszkedj le, fogd a létrát, és vidd a túlsó oldalra. Támaszd a falhoz, azután lépcsőzz fel rajta. A csatornafedél felnyitásához használd a revolvert.

A Highgate-i temető (1)

Menj a temető főbejáratához, fordulj jobbra, majd a saroknál, a lépcső mellett keresd meg a létrát. A rajta lévő lakatot a temetőőrtől elvett kulccsal tudod megnyitni. A létra begyűjtése után haladj tovább a megkezdett irányba. A saroknál fordulj jobbra, haladj egyenesen (túl az aknán, amin keresztül idejutottál) a tetején farkasszobrokkal díszített síremlékig. Rakd le elé a létrát, azután az építmény tetején talált táskából gyűjtsd be a karót és a keresztet. A létra ismételt használata után Pibody, a temetőőr átváltozott alakja ijeszt rád. Kapd elő a keresztet, majd mutasd meg az agonizáló vámpírnak. Rémületében Pibody beleesik a közeli sírgödörbe, és magával ránt egy sírkövet. Ereszkedj el utána, majd a karó használatával szabadítsd fel a lelkét. Búcsúzóul vedd magadhoz a zsebóráját és a noteszét.

Használd ismét a létrát. A síremlék tetején az iránytűvel állj be északnyugati (NW) irányba. Nézd meg az időt Pibody óráján, azután vedd elő a távcsövet. A bejátszásban láthatod, amint Dracula a rejtett kapcsoló segítségével megnyitja a sírhely bejáratát.

Ezt a sírhelyet azon a terecskén ta-

lálod, ahol bejutottál a temetőbe. Egy fa található a felvezető lépcsője mellett.

Az épület bejáratával szemben állva fordulj jobbra, és nyomd meg a szobor szemét. A kattanó hang után nyiss be a kriptába ...

A három vízköpő által kibocsátott hang hatására Jonatán eláj ul. Több óra elteltével tér csak magához. Nincs valami jól, ezért visszatér az elmegyógyintézet falai közé.

Az elmegyógyintézet (2)

Dr. Seward irodájában a kandalló fölött lévő kép egy széfet rejt.

A széf kombinációja:
Bal felső kerék: 8
Jobb felső kerék: 3
Bal alsó kerék: 4
Jobb alsó kerék: 6

A trezorból vedd ki a Sárkánykarkötőt, Hopkins aktájából a kulcsot (ez nyitja Hopkins celláját). A táskából pedig a zöld üvegben tartott fokhagymakivonatot, a viaszhengert, Dr. Seward barátjának jegyzeteit, és végül a fotónegatívot.

A kandalló előtt állva fordulj jobbra és az ablak alatt keresd meg Nina elgurult jegygyűrűjét. Valószínűleg a dulakodás során vesztette el.

Kerüld meg Dr. Seward íróasztalát. A gramofont elindítva, meghallgathatod Mina elrablásának hangjait. Ezzel végezvén, vedd le a bőrtok fedelét és helyezd el benne az imént hallgatott viaszhengert. Ezután a nálad lévőt hallgasd meg. A hang tájékoztat arról, hogy az antivámpírital forralása helytelenül van Dr. Seward barátjának naplójában megadva. 30° fok helyett, a 35° fok a helyes érték.

Hagyd el az irodát, majd az előtérből nyiss be a cellákhoz vezető ajtón.

A cellák (1)

Az íróasztalról vedd fel a kockacukrot. Kombináld össze a gyufásdobozzal, és helyezd vissza az asztalra. A bogár megtapadása után tedd el a dobozkát, majd menj a harmadik cellához. Az ajtaját nyisd meg a Dr. Seward páncélszekrényéből szerzett kulccsal.

Hopkinst vendégeld meg a frissen szerzett bogárral. A jóízű lakoma után Jonatán Mina felől érdeklődik. Hopkinson a zavartság jele mutatkozik a név hallatán.

A cellát elhagyva menj a folyosó végében található kezelőbe. A helyiségben Bill, mint újdonsült vámpír ront rád kezében egy üveg fokhagymakivonattal. Vágd kupán a kereszttel. Erre ő ijedtében beleájul a tolószékbe. Miután Jonatán a székhez kötözte a hörgő vámpírt, ismét rendezd le a kereszttel. A néhai Bill derekáról vedd el az íróasztal fiókkulcsát.

Menj vissza az íróasztalhoz (ahol a kockacukrot találtad), és a fiókból vedd magadhoz a fecskendőt.

A fecskendő segítségével vegyél vért Bill karjából. A vérmintával lépj a szekreterhez, majd nyisd fel az elejét. A zöld üvegben található fokhagymaki-

vonatot öntsd a lombikba. Add hozzá Bill vérét. Ezután helyezd a zöld üveget a spirális üvegcső alá. Ekkor megjelenik egy hőmérő. Gyújtsd be a Bunsen-égőt a mellette feltűnő „+" jel segítségével. Még egyszer klikkelve a „+" jelre, gyorsan felhevül a folyadék 35° fokra. Ekkor az égő másik felén megjelenő „-" szimbólumra klikkelve, állítsd meg a folyadék túlhevülését. Sikeres ténykedésed eredményeként a folyadék lepárlódik a zöld üvegbe. A nyert antivámpírfolyadékkal kombináld össze a pisztolyt és látogass el Hopkins cellájába.

A megjelenő pisztolyikonra klikkelve láthatsz egy bejátszást, melyben Hopkins átadja Jonatánnak a vámpírlátó szemüveget cserébe a Sárkánykarkötőért. Ekkor megcsörren Dr. Seward irodájában a telefon. Menj, és vedd fel.

A vonal másik felén Dracula beszél. Ezalatt Bill és Hopkins kereket oldanak.

Menj vissza oda, ahol utoljára láttad Billt. Őt nem, de a tolószék alatt megbúvó lejáró nyitófedelét megtalálod.

A csatorna (3)

Indulj el az egyetlen lehetséges irányba. Amikor már nem tudsz továbbhaladni vedd fel a Hopkinstól kapott vámpírlátó szemüveget, majd kövesd a vámpír lábnyomokat. Röviddel ezután megérkezel a központi szennyvíztisztítóba. A kapcsolótáblán állítsd át a bal kapcsolókart, mire a szerkezet felemelkedik egy szintet. Régi ismerősöd, Bill köszön itt rád. Gyorsan vedd elő a vámpírlátó szemüveget, és lőj a szívtájékon látható piros foltra. Az akadály elhárításával indulj meg a szemközti irányba. A folyosó végében találod a Styx bejáratát és egy kapcsolótáblát. Ez utóbbit vedd szemügyre. A zár üregébe illeszd bele a hengerkulcsot. Mire a fenti mehanikus kijelzőn megjelenik a következő számsor: 2 ▯ ▯ 1 3 4. Ezután vedd ki a zárból a hengerkulcsot, majd az Inventoryban állítsd be rajta a nyitókódot: 3 5 8 2. A kombináció fixálásához a hengerkulcsba illeszd vissza a biztosítótűt, majd helyezd a zárba. A kattanás jelzi, hogy belépést nyertél a Styx-be.

A vetítőterem (1)

A mozigép oldalán található nyílásba dobd be a zsetont. A filmkockákon felelevenedik Mina elrablása.

A vetítővászon előtt állva fordulj balra. Lépcsőzz fel, és az orgona jobb oldalán helyezd el a kottát. Gáz szökik Jonatán arcába...

Dracula szobája

Jonatán megkötözve ébred Dracula társaságában. Aki elég intenzíven érdeklődik Mina jegygyűrűje felől. Jonatán tudja, ha elárulja a gyűrű hollétét, mindennek vége. Ezért felajánlja az életéért cserébe a Sárkánykarkötőt. Ettől az ajánlattól Dracula tajtékozva hagyja el a helyiséget. Kis idő múlva Hopkins lopakodik be a szobába. Eloldozza a tehetetlenül vergődő Jonatán köteleit. Közben kifecsegi, hogy az egyik temetőben elrejtette a Sárkánykarkötőt.

Hopkins távozása után az ágy alól vedd fel a pisztolyt, majd hagyd el a helyiséget a jobb oldali ajtón.

A műteremhez vezető folyosó

A sötét folyosón, a fenyegető alakra felfigyelve, vedd elő a vámpírlátó szemüveget, és úgy intézd el mint Billt.

A műterem

Kerüld meg a zöld sárkányt, majd a kapcsolószekrényt megnyitva aktiváld a vezérlőt. Ennek hatására pillanatokon belül megjelenik Dracula robot mása.

A zöld sárkányból húzd ki a kardot, azután törd szét robot fején. A falhoz rögzített kötelet vágd el az imént használt karddal, így a lezuhanó ellensúlyok segítségével felröppensz a fenti platformra. Itt fordulj balra, vedd magadhoz a kötelet a horoggal, és a tekerőkart, végül használd a lépcsőfeljárót.

A lépcsősornak hátat fordítva láthatsz egy ládát. A tekerőkarral nyisd meg. A bejátszás után fordulj jobbra, és a pózna melletti kötelet vágd el a karddal. Hatására balkéz felől lenyílik egy létraalkalmatosság. Mássz fel rajta a szellőzőrendszerbe. A forgó ventilátornál használd a kardot, majd a megnyíló folyosó végénél fordulj balra. A második szellőzőrácsnál gyűjtsd be a kulcsot, fordulj meg, és kússz az utolsó szellőzőrácsig. Itt használd az imént szerzett kulcsot, azután a vasmacskás kötelet. A Dracula imitációnak ezzel vége.

Ereszkedj le a gép maradványaihoz, majd a mellkasát megvizsgálva gyűjtsd be a hangvillát. Az épen maradt karját vedd szemügyre. A csuklójánál tekerd el a fémgyűrűt, azután fordítsd meg a kézcsonkot. Csuklótájon piszkáld meg a fémrudacskát, így a mutatóujjból előbújik a lift kulcsa.

Szállj be a liftbe, használd a kulcsot.

A vetítőterem (2)

Menj a vetítővászon alatt ücsörgő alakhoz. Dr. Seward kuporog ott. Nagyon rossz bőrben van. Úgy néz ki, mint egy élő halott, bár még öntudatánál van. Az átváltozás előtti utolsó erejéből elmondja, hogy Jonatán az emberiség végső reménye a Dracula elleni harcban. Megkéri, hogy amerre jár, mindenhol rombolja le, égesse fel a gonosz búvóhelyeit.

A doki átadja a pisztolyát Jonatánnak egy titok kíséretében, mely egy titkos átjáróra utal az orgona mögött.

Az orgona előtt állva öltsd fel a vámpírlátó szemüveget. A zárszerkezetet nyitó orgonasípot mozgasd el.

A csatorna (4)

A csónakázás után rátalálsz egy zárt ajtóra. A feladat megoldását ugyanúgy kell teljesíteni, mint korábban a „csatorna 3" esetében. A hengerkulcs beillesztése után mehanikus kijelzőn megjelenik a 4 3 ▯ 2 1 ▯ számsor. Ezután vedd ki a zárból a hengerkulcsot, majd az Inventoryban állítsd be rajta a nyitókódot: 8 4 6 2. A kombináció fixálásához a henger-

kulcsba illeszd vissza a biztosítótűt, majd helyezd a zárba. A kattanás jelzi, hogy belépést nyertél a Carfax-ház pincéjébe.

A Carfax-ház (2)

A jobb kéz felől lévő, ronggyal letakart ládákat gyűjtsd be.

A hallban, rögtön ahogy elhagytad a pincét, bal kéz felől helyezd el a ládákat, majd vizsgáld meg őket. A kalapács, az olló, és a szekerce begyűjtése után látogass el az emeletre.

Dracula dolgozószobájában a kalapáccsal törd össze az íróasztalt. A deszkákat vedd magadhoz. A paraván mögül a gyertyát, az üres szobából, a függönyt gyűjtsd be. Ez utóbbit az ollóval tudod leszedni. A földön ne felejtsd ott az anyagot.

A pincébe visszatérve, a szekercével aprítsd össze a koporsót, majd tedd el a deszkákat.

A lépcsőfeljáró aljában, a három ládában helyezd el a következő dolgokat: Függönyanyagot, az íróasztalt, és a koporsó deszkáit. Ha ezzel megvagy, az Inventoryban kombináld össze a gyufát a gyertyával, végül gyújtsd fel a ládákat.

Az intróban láthatod amint a szemközti ajtón keresztül Dracula elmenekül. Kövesd. Lépj az ajtóhoz, bal kéz felől, az üregből vedd magadhoz a kulcsot, majd használd.

A víztározó

A létra melletti tekerőkar használatával ereszd lentebb a vízszintet. Mentsd az állást!

Ugorj a vízbe. Fordulj szembe a bal oldali sarokkal, tégy egy lépést előre, majd bukj le a víz alá. Gyorsan szedd le a tekerőkarról a fennakadt ládákat, azután kezeld a szelepkereket. Emelkedj fel egy szintet, tempózz a legfelső üreg irányába, és ússz keresztül rajta. Siess, mert az időd véges.

A csatorna eme részét már bejártad, így könnyedén eltalálhatsz az elmegyógyintézetbe.

Az elmegyógyintézet (3)

Az épületben menj a cellák szintjére. Ott pedig a kezelőbe. A szekrényt nyisd meg a nálad lévő kulccsal.

A labor

Húzd el a polc alatt lévő függönyt. Az előhívóban helyezd a fotónegatívot a nagyítóba. Kapcsold le a villanyt. A villanykapcsoló melletti mappából végy elő egy fotópapírt, kapcsold be a nagyítót, majd az előhívó oldatból helyezd át a fotópapírt a fixálóba. A kész fotón, a vámpírdetektor készülék alapbeállításának értékei láthatóak.

Vizsgáld meg a szekrény polcán található vámpírdetektor készülék darabjait. Először vedd fel a papírlapot, és hallgasd meg a jó tanácsokat.

A készülék összeszerelését a patkó alakú ellenállással kezd. A kijelzőjén állítsd be a nyolcas értéket. Utána az elektrolízis csövet illeszd a helyére. Itt a négyes értéket kell beállítani. A

következő darab a tolópotméter. Ezen a hetes értéket állítsd be. De csak az Ampermérő beillesztése után tudod ezt megtenni. Végül, a patkó alakú ellenállás tetején lévő hatszöget cseréld le a hangvillára. Ezzel elkészült a VLS (Vampire Localisation System) készülék.

Csukd rá a fedelet, a tekerőkart szereld le róla, majd rakd el.

A sarokba található csapóajtón keresztül ereszkedj le a csatornába.

A csatorna (5)

Patkányok állják el az utadat. Az Inventoryban, a leszerelt tekerőkarral gerjessz elektromosságot a VLS készülékben, azután vizsgáld meg. Láthatsz az elején két kijelzőt, egy tekerőt, és egy kapcsolót. A vámpírenergia fogadásához a jobb oldali kijelző értékét állítsd tízre, majd a kapcsolót húzd el balra. Amikor a kurzort a patkányokra irányítod, a VLS ikonja zölden kezd világítani. Ezzel bemérted a vámpírenergiát. Klikkelj.

Megsemmisítéséhez ismét lépj az Inventoryba, és vizsgáld meg a vámpírdetektort. Sikeres ténykedésed eredményeként a bal oldali kijelző beállt a hetes értékre. Most állítsd a kibocsátáshoz a jobb oldali kijelzőt is a hetesre, a kapcsolót pedig húzd el jobbra. A műszer irányzékát irányítsd rá a patkányokra. Klikkelj.

Menj végig a csatorna járatain az egyetlen lehetséges irányba. A végén a központi víztározóba jutsz. Vizsgáld meg a kapcsolótáblát. A kulcslyukba illeszd bele a toll nélküli kulcsot, és kezeld a jobb oldali kart.

Folytasd utadat a szemben lévő járaton, mígnem elérkezel egy víztárolóhoz. Fordulj meg, majd szemrevételezd a földet. Az ott talált deszkákat helyezd a víztároló ürege fölé. Így szabad út nyílik a magasban elhelyezkedő csatornafedőhöz.

A Highgate-i temető (2)

Ahhoz, hogy Dracula síremlékébe be tudj lépni, meg kell semmisítened a három vízköpőt. Ők őrzik a síremléket. Gondolom, már tapasztaltad.

Amikor a temető főbejáratával szemben állsz, fordulj balra, tégy előre egy lépést, majd fordulj jobbra. A falon láthatsz néhány fekete táblát. Az egyik mögött, amelyiken a Bram Stoker által írt köszönő sorokat olvashatod, üreg van. Benne találhatod Pibody noteszének egyik lapját, valamint a Hopkins által elrejtett Sárkánygyűrűt.

A kurblival gerjessz elektromos töltést a vámpírdetektornak. Állítsd a műszert fogadó állásba (jobb oldali kijelző tízes értéken, kapcsolót balra húzni). Indulj el visszafelé (a temető főbejáratának irányába), és menj tovább egészen a sarokig. A vámpírdetektort irányítsd a temetőt körbeölelő fal sarkának legfelső pontjához. Amikor a detektor zöldet jelez klikkelj. Lépj az Inventoryba, és állítsd a jobb oldali kijelzőt a bal oldali kijelző értékére (négy), a kapcsolót pedig húzd jobb irányba. Sikeres

ténykedésed eredményeként láthatod, amint a vízköpő szétrobban.

Dolgod végeztével élesítsd a VLS készüléket, fordulj jobbra, majd lépj egyet előre. A közeli világító lámpatesttel szemben találod a következő vízköpőt. A síremlék felső részénél keresd. Használd a VLS készüléket az eddig leírtak szerint.

Indulj el a szétrobbantott vízköpő melletti úton, és menj egészen a túlsó oldali falig. Itt fordulj jobbra, tégy egy lépést előre, majd keress egy olyan síremléket, amilyen típusún az előbbi vízköpő volt. Ezt is robbantsd szét.

Ezzel megsemmisültek a Dracula sírboltját őrző vízköpők. Menj Dracula síremlékéhez, majd lépj be az ajtaján. A kőkoporsón lévő vámpírlakatot a következő beállításokkal tudod megnyitni:

Bal felső: 9
Jobb felső: 2
Bal alsó: 7
Jobb alsó: 8

A beállítás után az alsó két szám között legalul elhelyezkedő gombot nyomd meg. Ezzel megnyílik a lejáró...

2. CD

A bánya

Mássz fel a kőrakás legfelső pontjára, ott vedd magadhoz a vésőt, és a kalapácsot.

A kőrakás mellett lévő íróasztal fiókját feszítsd ki az imént felvettet eszközök segítségével. A későbbi robbantáshoz szükséges zsinórt tedd el, majd vedd szemügyre a fiók belső falát. Láthatod, hogy egy biztosítófapecek éktelenkedik ott. Használd ismét a vésőt, és a kalapácsot, majd húzz egyet a fiókon. A feltáruló titkos rekeszből vedd ki a kulcsot. Kerüld meg az asztalt, azután a mögötte elhelyezkedő ládát nyisd meg a titkos rekeszből nyert kulccsal. A feltáruló ládából gyűjtsd be a robbanóanyagot.

Kutyagolj fel az első lépcsősoron, majd rácsos ajtóra szerelt vámpírlakaton állítsd be a következő kombinációt:

Bal felső: 9
Jobb felső: 4
Bal alsó: 6
Jobb alsó: 2

A beállítás után az alsó két szám között legalul elhelyezkedő gombot nyomd meg.

A feltárult ajtó mögötti folyosón menj a sárkányfejig. Az előtte lévő ronggyal letakart ládából gyűjtsd be a lapátot és az emelőrudat. Sétálj vissza a kőrakáshoz. A bal oldalánál használd az emelőrudat. A félretolt kő alól vedd fel a detonátort.

A sárkányfej szájába helyezd bele a robbanószert, illeszd hozzá a zsinórt, majd ennek a végéhez a detonátort. Most pedig robbantsd szét az úttorlaszt.

Mielőtt átlépnél a kirobbantott falon, vedd szemügyre a törmeléket. Találhatsz közte egy barna követ.

A börtön

A terembelépés után jobb kéz felől a falon látható egy kerek dísz, melynek közepén egy démonfej található. Illeszd a szemüregébe az előbb felvett barna követ. Ezzel megnyitottad a cellák mögötti titkos folyosó bejáratát.

Haladj körbe a cellasoron az utolsó előtti boltíves rácsig. A sérült rácsozaton keresztül lépj a cellába. Fordulj balra, tégy egy lépést előre, majd vizsgáld meg a földön heverő csontvázat. Lökd arrébb, azután ásd fel a talajt. A talált lábszárcsontot tedd el.

Tégy még egy lépést befelé, majd vizsgáld meg a következő földön heverő emberi maradvány alatti földet. A pergamentekercset, és a koponyát zsebeld be.

Térj vissza a cellasor folyosójára. Itt menj addig, amíg bal oldalon fel nem tűnik egy boltíves bejáró. Belépve használd a nagy faajtót. Az asztalról gyűjtsd be az íjpuskát és a lámpást. Az asztal fiókjából pedig a piros köves nyakláncot. Ezután állj fel az asztal tetejére, és a polc tetejéről vedd el a nyílvesszőket. Dolgod végeztével hagyd el a helyiséget.

A nagy faajtó előtt helyezd a földre a koponyát. Az Inventoryban kombináld össze a piros köves nyakláncot a lábszárcsonttal, és illeszd a koponyára. Ezután gyújtsd meg a gyufával a lámpást, majd tedd az eddigi kreálmány mögé.

Indulj el a koponyás boltív alatt. A lefele vezető lépcsősor előtt állj meg. Kombináld össze a nyilakat az íjpuskával, és a zöld üvegben található anti-vámpír szérummal. A célpontot jobbról a fejed felett keresd.

A lépcsősor aljában, a kikötözött csontváz arcmaszkja mögül vedd ki a Radu-követ. A zuhanás után indulj el az egyetlen lehetséges útvonalon.

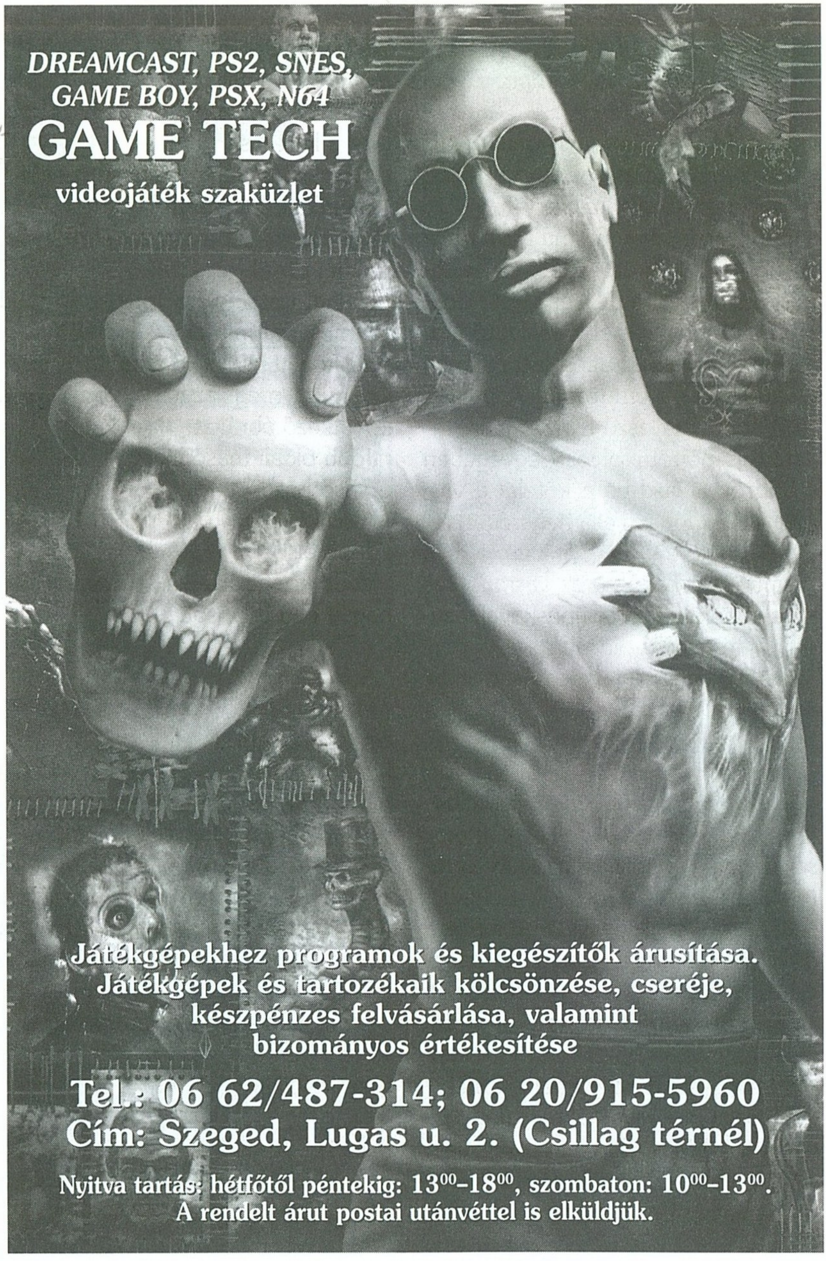
A Borgo-i temető

Bal kéz felől láthatsz egy Szent György képes síremléket. Hiányzik a képből egy darab. Először ezt kell megkeresni. Indulj el egyenesen, majd lépj be az elkerített részre. A távolabbi sírhely mögött találsz egy kezet, amely egy keresztet szorongat. Vedd magadhoz, azután haladj tovább. Az épület tövében kezdj el ásni. A képdarabot fellelve, sétálj vissza a síremlékhez, és illeszd a helyére.

Állj arra a helyre, és pozícióba, ahol akkor álltál amikor kiléptél a sírgödörből. Használd a vámpírlátó szemüveget. A megjelenő energianyalábon, az ütközési pont felé irányítva mutasd be a levágott kezet. A lánc eltűnése után nyiss be a síremlékbe, majd menj az alsó szintre.

A kastély

Indulj el egyenesen, azután a boltíves bejáró mögötti lépcsősoron kutyagolj le. Beszélj Dorko-val. Az Inventoryban vizsgáld meg a pergament (forgasd meg). Így az megjelenik az üres ikon helyén. Klikkelj rá. Dorko megfejti a pergamen titkát, és közben említést tesz a Radu kövéről. Mutasd meg neki.


DREAMCAST, PS2, SNES,
GAME BOY, PSX, N64
GAME TECH
videojáték szaküzlet
Játékgépekhez programok és kiegészítők árusítása.
Játékgépek és tartozékaik kölcsönzése, cseréje,
készpénzes felvásárlása, valamint
bizományos értékesítése
Tel.: 06 62/487-314; 06 20/915-5960
Cím: Szeged, Lugas u. 2. (Csillag térnél)
Nyitva tartás: hétfőtől péntekig: 13⁰⁰-18⁰⁰, szombaton: 10⁰⁰-13⁰⁰.
A rendelt árut postai utánvéttel is elküldjük.

Ekkor Dorko beszélni kezd az ékkőről, és egy gyűrűről. De nem tudja befejezni, mert egy női vámpír, Zalina hátulról ledöfi, és ellopja a Sárkánygyűrűt. Mielőtt Dorko meghal átadja Jonatánnak az aranygyűrűjét, melybe átvitte erejének egy részét.

Az udvarra jutva, Zalina bűvös tűzkört formál a síroknál. De te ne törődj semmivel, indulj el jobb irányba, menj fel az emeletre vezető lépcsősoron, majd az ajtó előtt öltsd fel a vámpírlátó szemüveget. A megjelenő ábrához illeszd Dorko gyűrűjét.

Az ajtó mögötti folyosó legvégében a földről gyűjtsd be a kötelet a vasmacskával. Hagyd el a helyiséget. Az ajtón kilépve kezd el szemlélni a szemközti árkádokat. A vasmacskás kötelet kombináld az íjpuskával, azután lőj át a túlsó oldalra.

A kötél segítségével mássz át az árkádokhoz.

A kis könyvtár (1)

A folyosó legvégében lévő szekretert nyisd ki, majd vedd magadhoz a sakktáblavásznat. Ezután vedd szemügyre a nyitott szekreter bal oldalát. A feszítővas segítségével tedd szabaddá a titkos üreget. A kiguruló tekercset vizsgáld meg. Geometriai ábrák, és római számok láthatóak rajta. Most az Inventoryból vedd elő, képpel felfelé azt a pergament, amelyiket Dorko-nak mutattál meg (két lyuk van rajta). Helyezd rá mindegyik geometriai ábrára. Így néhol kitűnik egy-egy római szám. Ezek a következők:

Jobb oldal, felülről a 2. ábra: III.
Jobb oldal, felülről a 3. ábra: II.
Bal oldal, felülről a 2. ábra: IV.
Fordítsd meg a pergament, és folytasd a keresést:
Jobb oldal, felülről a 2. ábra: III.
Bal oldal, felülről a 3. ábra: I.
Így sikerült kiszűrni az ábrák sorrendjét I. -től IV –ig.

Haladj visszafelé a folyosón, majd állj meg középtájon. A két könyvespolc között lévő zöld színű fa illesztéket nyisd meg, azután nyomd be a következő ábrákat:

Jobb oldali második
Felső középső
Alsó középső
Jobb alsó

Vedd magadhoz a keresztet, és hagyd el a folyosót.

A kastély udvara

Mássz vissza a kötélen, majd a közepe táján ereszkedj le a bűvös tűzkör közepébe. A bal oldali sírt feszítsd fel az emelőrúddal, a lovagtól vedd el a sárkány medált, majd kombináld a kereszttel. Ezután a vámpírlátó szemüveggel vizsgáld át a földet. A megjelenő ábra varázserejét törd meg a keresztel. Hatására megszűnik a bűvkör.

Indulj meg a kis könyvtár irányába, és nyiss be a földszinti ajtón. Ez felvezet a kis könyvtárba.

A kis könyvtár (2)

Menj a folyosó közepéig, és vizsgáld meg a jobb kéz felőli ajtón lévő

vámpírlakatot. Öltsd fel a vámpírlátó szemüveget, azután használd a keresztet. Lépj be.

A kis sakk szoba

Helyezd a sakktábla alá a sakktábla vásznat, és tedd meg a következő lépéseket: F B H E A C G D. A sakkfigurák elrendeződése után vedd vissza a sakktábla vásznat, majd a folyosóról menj az alsó szintre.

A nagy sakktábla

Haladj egészen a legtávolabbi pontig, majd mentsd az állást. Mielőtt rálépnél a fekete fehér kockakövekre, szemrevételezd a sakktábla vásznat. A lyukacsos helyek azok a pozíciók, amelyekre lehet lépni. Tedd meg a szükséges lépéseket.

A hetedik lépésnél leesnek a körülötted lévő kockakövek. Csapdába estél. A színen feltűnik Dracula gróf is, aki életveszélyesen megfenyeget. Ügyet se vess rá. A távcsővel szemrevételezd a szemközti ajtót. Vedd elő a vámpírlátó szemüveget, majd használd a Dorko-tól kapott aranygyűrűt. A keletkezett sugáríven kellj át.

Az ajtó előtt állva vedd elő a vámpírlátó szemüveget, majd használd a keresztet.

A kötélpálya kabin

Kezeld a jobb kéz felőli kapcsolót, mire megérkezik a kabin. Ezután menj el balra, és állítsd át a fali kart. A beállt peronról kezeld a kabin jobb oldalán lévő ajtónyitó kapcsolót. Lépj a kabinba. A piros gomb melletti karral csukd be az ajtót, azután nyomd meg a piros gombot.

Megérkezés után hagyd el a kabint. Hopkins tűnik fel a színen. Viorel megpróbálja Jonatánt egy késsel orvul ledöfni, de Hopkins elébe ugrik, és így ő sebesül meg. Halála előtt még átadja Jonatánnak Dracula vártornyának kulcsát.

A kabinban vedd magadhoz a létrát, majd támaszd a mennyezeten lévő vészkijárathoz. Mássz ki a tetejére, azután húzódzkodj fel a fémsínre, és menj a másik végébe. Mentsd az állást.

A mennyezeten jobb kéz felől keresd meg a csapóajtót.

A bástyafokon

Az intróban láthatod amint Viorel rádküldi a vámpírokat, hogy fogjanak el. Gyorsan menj a bástyafok túlsó felébe, majd a lépcsőlejáró mellett heverő Szent György szoborfejet az emelő segítségével görgesd rá a támadóidra.

A szabaddá vált lépcsőlejárón baktass le, vedd fel a második gerendát (az elsőt még ne), azután menj az ágyútoronyba. Az ágyú bal oldaláról gyűjtsd be a vödröt, majd a sétálj vissza oda, ahol feljöttél a bástyafokra. A Szent György szobor talapzatánál töltsd meg a vödröt hóval. A művelet befejeztével fordulj balra, menj a beszakadt területhez, majd ereszkedj le az üregbe. A nagy ködarab mellett jobbról találsz egy zász-

lót, és néhány darab deszkát. Ezek felvétele után hagyd el az üreget. Maradj a szélénél. Helyezd el a beszakadt terület fölött a gerendát, egyensúlyozz keresztül rajta, majd a félretolt ágyú mellől gyűjtsd be az ágyúgolyót. A gerendán átkelve vedd fel ismét.

Az ágyútoronyban vizsgáld meg az ágyút. A három üres ikonban helyezd el a vödröt, az ágyúgolyót, és a zászlódarabot. Az Inventoryban gyújtsd meg a deszkadarabokat, majd tedd őket az ágyú talpa alatt. Az intróban láthatod amint Viorel nagyon pórul jár.

Az ágyútorony előtt fordulj balra, a sérült faszerkezeten helyezd el a gerendát. Menj vissza a másikért (két lépésre innét). Visszatérve állj rá a már lerakott gerendára, és innét helyezd le a másikat. Lépj át rá, azután vedd fel az előbbi gerendát, és helyezd el a cél irányába. Ezzel sikeresen átjutottál a sérült szakaszon.

Az ágyútoronyban Viorel övéről csatold le a lapos kulcsot.

A vártorony ajtaját a Hopkinstól kapott kulccsal nyisd meg.

A felvonóban jobbról találod a kezelőpultot. A Vioreltől elszedett kulccsal aktiváld a liftet. Ments az állást, majd nyomd meg a piros gombot.

A vártorony belseje

Az alsó szintre érkezve nyomd meg a másik piros gombot, majd exp-

ressz gyorsasággal hagyd el a felvonót.

Miután a lift felemelkedett, menj az aknához, a távcsővel mérd be a két kötelet, majd az egyiket lődd el. Használd a lenyíló átjárót.

A középpont (1)

A középpontban lévő állvány lesz a kulcsa a továbbjutásnak. Indulj el a felfele vezető lépcsősoron, de mielőtt átlépnéd a küszöböt, mentsd az állást.

A „Sátánkarom" szoba

Balról gyűjtsd be a koponyát, majd vedd szemügyre a lépcsőt. Ha elég figyelmesen megvizsgálod őket, láthatod, hogy szanszkrit írásjelek vannak felfestve rájuk (a pontos utasításokat Dr. Seward barátjának naplója tartalmazza). A következő lépcsőfokokra léphetsz: 1., 3., 6., 7., 9., 10. Ha elvéted meghalsz. Sikeres lépkedésed eredményeként, amikor az utolsó fokra lépsz, hallhatsz egy kattanást.

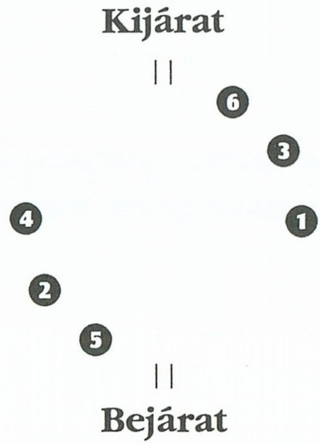
Indulj el a zöld fény irányába. A sziklához érve egy kezet látsz, melynek tenyerében látható az első fogantyú. Próbáld meg elvenni. A becsukódó ujjak kijátszásához illeszd a tenyérbe a koponyát, lékeld meg a feszítővassal, majd emeld ki a fogantyút. Ezután térj vissza a középpontban lévő állványhoz.

A középpont (2)

Az állványt balról közelítsd meg, és menj le a lépcsőn. Belépés előtt mentsd az állást.

A sárkányok előcsarnoka (1)

A bal kéz felől lévő láncot húzd meg, azután lépj a frissen keletkezett hídra. Mostantól nagyon kevés idő áll a rendelkezésedre. Próbáld minél hamarabb a helyes sorrendben meghúzni a következő láncokat:



Az újonnan létesült híd végében található sárkányfejből vedd magadhoz a második fogantyút. A szabaddá vált kijáraton keresztül hagyd el a helyiséget, majd a liftaknánál válaszd a bal irányt.

Az „Alien" helyiség

Nyisd fel a tojást és próbáld meg kivenni belőle a harmadik fogantyút... Ez sajnos nem sikerülhet, persze csak egyenlőre. Lépj egyet vissza a klón Jonatántól, fordulj balra, és a vámpírlátó szemüveggel vizsgáld meg az idegen életformát. Az ener-

giasugarakat lövöldöző felületet lődd meg az antivámpír szérummal átitatott nyílvesszővel. A fogantyú még nem hozzáférhető. Fordulj meg, öltsd fel ismét a vámpírlátó szemüveget, majd az íjpuskával kétszer lődd meg a mozgó „szemhéjat". Ezután az Inventoryban töltsd meg a zöld üveg tartalmával a fecskendőt, és ezt add be az idegen életformának. A szétrobbanó klón helyén megtalálod a harmadik fogantyút. A szemben lévő ajtón keresztül hagyd el a helyiséget.

A középpont (3)

A középponthoz érkezve kerüld meg az állványt, nyisd le a fedelét, és illeszd bele a három fogantyút megszerzési sorrendben. Csukd vissza a fedelet, majd az állvány talpazatának fiókjaiból vedd ki a három öntőformát.

Fordulj meg, és menj vissza a sárkány szobába.

A sárkányok előcsarnoka (2)

A középen található fémöntő alsó, úgynevezett sütő részébe illeszd be a három öltőformát. A középpontnál lévő állványból hozd el a három fogantyút, melyeket a felső, úgynevezett vályú részbe kell beilleszteni. Ha minden a helyére került, klikkelj a fémöntő jobb felére. Az öntési munkálatok után, a sütőből vedd ki az új fogantyút. Vidd a középpontnál lévő állványhoz.

A középpont (4)

Illeszd az állvány felső részébe a negyedik fogantyút, majd menj a sárkányszobán keresztül a felvonóhoz.

A végső menedékhely

Jonatán szíve majd meg szakad amikor látja, hogy az ő drága Minája nem ismeri fel. Ennek Dracula varázslata az oka. A megtöréséhez add át Minának az elvesztett jegyűrűjét.

A megtört varázslat láttán Dracula végtelen haragra gerjed. Válaszul illeszd a trónusa előtt lévő mélyedésbe Radu követ. Így eléri Draculát Szent György bosszúja...

Radics Antal, Szeged

Kiadja a RADIANT BT
Postacím: 6701 Szeged, Pf. 1232
Tel.: 20/973-5633
Az anyagot összeállította:
Radics Antal
Tördelőszerkesztő: Savanya Zsolt
Lektorálás: Kopasz Mónika
Nyomdai munkálatok:
Tisza Press Nyomda
Felelős vezető: Tiszai Gábor
Hirdetésfelvétel: mindennap
9–17 óráig: 20/915-5960
Terjeszti az NH RT. és a HÍRKER RT.

Várható következő megjelenés: 2002. február 15.



A nagyobb újságárusoknál ismét megvásárólhatóak a Kódmester régebbi számai. Havi váltással a következő 5 típusból lehet választani:

Januárban: 1999/2 - 1999/6
Februárban: 2000/1 - 2000/5
Márciusban: 2000/6 - 2001/4
Áprilisban: 2001/5 - 2002/1